

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2002-74164
(P2002-74164A)

(43)公開日 平成14年3月15日(2002.3.15)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テ-マコ-ト [*] (参考)
G 0 6 F 17/60	3 2 6	G 0 6 F 17/60	3 2 6
	Z E C		Z E C
	3 3 2		3 3 2
13/00	5 4 0	13/00	5 4 0 P

審査請求 未請求 請求項の数5 O L (全 19 頁)

(21)出願番号 特願2000-261632(P2000-261632)

(22)出願日 平成12年8月30日(2000.8.30)

(71)出願人 000005223

富士通株式会社

神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番
1号

(72)発明者 光岡 円

神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番
1号 富士通株式会社内

(72)発明者 松井 一樹

神奈川県川崎市中原区上小田中4丁目1番
1号 富士通株式会社内

(74)代理人 100094145

弁理士 小野 由己男 (外2名)

Fターム(参考) 5B049 BB49 FF04 GG02 GG06

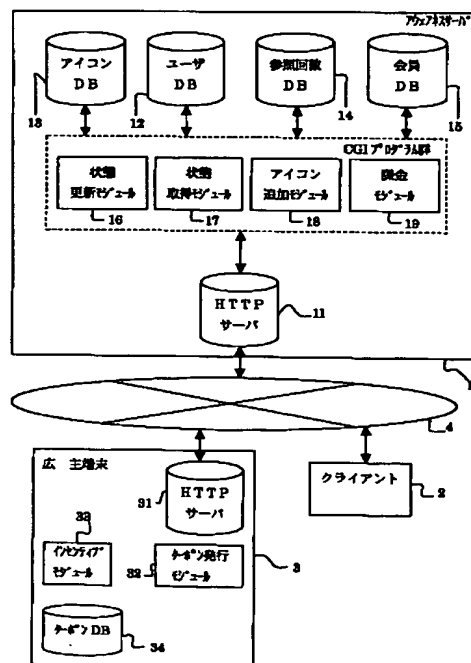
(54)【発明の名称】 広告方法及びアウェアネスサーバ

(57)【要約】

【課題】 アウェアネスシステムにおいて、ユーザに受け入れられやすく効果の高い広告を配信し、かつきめ細かな状態表現を可能とする技術を提供する。

【解決手段】 企業シンボルなどの広告アイコンを、ユーザ状態の選択肢に後発的に加えることができ、アイコンをユーザ状態として設定可能である。パディリスト上の知人の状態として、広告アイコンが表示されることで、知人がその企業の提供するサービスや商品を利用しているという状態がユーザに通知される。広告アイコンは、パディリスト内の知人で構成される、信頼のネットワークを通じて広がるため、ユーザは広告に好意的な印象を持ち、高い宣伝効果を期待できる。

第1実施形態例に係るアウェアネスシステムの構成



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ユーザ状態を管理するアウェアネス装置から、ネットワーク上のユーザ端末に、広告を配信する広告方法であって、

広告主を表す表象を、前記ユーザの状態設定の選択肢として蓄積し、

第 1 ユーザから自状態として前記表象の指定を受け付け、

前記第 1 ユーザの状態を参照する第 2 ユーザに、前記表象を配信する、

広告方法。

【請求項 2】 前記第 1 ユーザの状態として前記表象を受信した前記第 2 ユーザから、前記表象の使用要求を受け付け、前記第 2 ユーザの状態設定の選択肢に前記表象を追加し、

前記第 2 ユーザまたは広告主に、前記表象の使用料の支払いを要求する、

請求項 1 に記載の広告方法。

【請求項 3】 ユーザ状態を管理するアウェアネス装置に用いられ、ネットワーク上のユーザ端末に広告を配信する広告方法のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

A； 広告主を表す表象を、前記ユーザの状態設定の選択肢として蓄積する段階と、

B； 第 1 ユーザから自状態として前記表象の指定を受け付ける段階と、

C； 前記第 1 ユーザの状態を参照する第 2 ユーザに、前記表象を配信する段階と、

を実行するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 4】 ユーザ状態を管理するアウェアネスサーバであって、

広告主を表す表象を、前記ユーザの状態設定の選択肢として蓄積する蓄積手段と、

第 1 ユーザから自状態として前記表象の指定を受け付ける受付手段と、

前記第 1 ユーザの状態を参照する第 2 ユーザに、前記表象を配信する配信手段と、

を備えたアウェアネスサーバ。

【請求項 5】 ネットワークを介してユーザの状態に関する情報を受け付けて記憶しておき、ネットワークを介してユーザからの要求を受け付けて他のユーザの状態に関する情報を送出し、所望のユーザの状態を参照可能とするアウェアネスサービスに使用されるユーザ状態設定方法であって、

予め広告主から広告情報を含んだ表象をユーザの状態設定用の情報として受け付けておき、

ユーザの状態に関する情報として、前記広告主より提供された広告情報を含んだ表象を選択可能に提示し、ユーザにより選択された広告情報を含んだ表象をユーザ状態

として設定し、

当該ユーザの状態の参照要求を受け付けた際に、ユーザの状態情報として広告情報を含んだ表象を提示する。ユーザ状態設定方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ネットワーク上での広告方法に関する。さらに詳しくは、ネットワークを介してユーザ間で状態を互いに参照することが可能なシステムに基づく情報の配信方法に関する。

【0002】 本発明において、アウェアネスシステムとは、ネットワークを介してユーザが互いに状態を参照可能なシステムをいう。このシステムでは、ユーザは、知り合いの一覧、いわゆるパディリストを設定し、パディリストに登録した他のユーザの状態を取得する。ユーザ状態及びパディリストは、アウェアネスサーバにより管理される。

【0003】

【従来の技術】 近年、ICQやAOL（登録商標） Instant Messengerなどのアウェアネスシステムによるコミュニケーションが、インターネット上で急速に普及している。これらのシステムでは、ユーザがパディリストと呼ばれるユーザリストを設定すると、パディリストに登録した他のユーザの状態、例えばインターネットへの「接続状態」、「在席」、「多忙」などが、ユーザに通知される。ユーザは、通知されるユーザ状態を参照し、インスタントメッセージやチャットなどのコミュニケーション手段を相手の状態に応じて選択することができる。

【0004】 また、インターネットへの接続機能を有する携帯電話の利用が急速に拡大しており、PDA向けの無線インターネットアクセスのサービスも開始されている。これらの携帯端末においても、アウェアネスシステム用アプリケーションの開発が進んでいる。携帯端末においては、「接続状態」などよりも、「電車に乗っている」、「車を運転中」、「レストランで食事中」など、より細かなユーザ状態が、電話をかけるタイミングの配慮や、コミュニケーションを促進する上で重要である。

【0005】 こうした状態情報を通知するために有効なのが、アイコン形式の画像である。表示領域が限られている携帯端末では、凝縮された情報を小さな表示領域で表現可能なアイコンに対するニーズが高い。そのため、多くの携帯端末の文字セットは、さまざまな表情の顔、天気や乗物、場所などを表すアイコンを含んでいるのが通常である。これらのアイコンは、携帯端末を利用したショートメッセージや電子メールにおいて、若い世代を中心に非常に頻繁に用いられている。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】 アウェアネスシステムにおいては、ユーザ状態として、ネットワークへの接続

状態などシステムが自動的に取得できる情報だけでなく、ユーザ自身が選択し入力する状態情報が、有用である。とりわけユーザがさまざまな状況下で利用する携帯端末をウェアネスシステム上で使用する場合、ユーザが入力する状態情報が、豊かな話題の源となる。

【0007】しかし、状態を入力するのはユーザにとっては面倒であり、その面倒さを打ち消すだけの直接的な利益が無い場合、しばしば入力を怠りがちになる。そのため、ユーザの自然な行為を通して状態が入力されるようにするか、またはユーザに自発的に状態入力を行わせるインセンティブを与えることが必要と考えられる。

【0008】また、きめ細やかな状態通知のためには、状態情報を表すアイコンの豊富なバリエーションが要求される。しかし、現状のウェアネスシステムでは、アイコンはシステム側が準備したものに限られるため、状態の表現に限りがある。状態を豊かに表現するには、ニーズに応じてアイコンの種類を動的に増やすことができる仕組みが求められている。

【0009】一方、インターネット上で提供される各種サービスのうち、無料で提供されるサービスは、WWW (World Wide Web) サイトのバナー広告料など、広告料で成立しているものがほとんどである。多くのウェアネスシステムもこのような無料サービスの1つとして提供されている。しかし、ウェアネスシステムは、ユーザ間のプライベートなコミュニケーションを提供するため、ユーザに関係の無い広告を出しても広告効果が薄く、ユーザの反発もある。まして、携帯端末に限られた領域上ではなおさらである。

【0010】そもそもウェブサイト上のバナー広告はあまりにも氾濫しているため、広告への注目率は年々下がる傾向にある。そこで、消費者の許諾を得て、興味のあるジャンルの広告のみを電子メールで配信する、オプトインメールと呼ばれる広告手法も使われている。だが、最初にオプトインメールの申込みを行わせるきっかけをつくるまでの過程は、他の広告手段に頼らざるを得ない。また、とりわけ携帯端末のような個人性の強いメディアにおいては、電子メールによる広告配信そのものに抵抗を示すユーザが多い。

【0011】広告は企業から消費者に提供されるが、消費者は企業の広告に対する不信感を持っているのが通常である。そのため、広告よりも知り合いのロコミによる評判の方が、サービスや商品の購入に際して決定的な要素となることが多い。インターネット上では、サービスや商品の評価サイトが提供されており、消費者の人気を集めている。しかし、そうしたサイトでの発言は一部の熱心な評価者によってのみ占められることが常であり、一般のユーザが面倒な評価入力の手間をあえてかけることはない。そのため、ユーザが、まわりの身近な友人の評価を前述の評価サイト上で自然に知ることは難しい。

【0012】本発明は、ウェアネスシステムにおい

て、ユーザに受け入れられやすく効果の高い広告を配信し、かつきめ細かな状態表現を可能とする技術を提供することを目的とする。

【0013】

【課題を解決するための手段】前記の課題を解決するために、本発明は、企業シンボルなどのアイコンを、ユーザ状態の選択肢に後発的に加えることができ、アイコンをユーザ状態として設定可能なシステムを提供する。すなわち、本願第1発明は、ユーザ状態を管理するウェアネス装置から、ネットワーク上のユーザ端末に、広告を配信する広告方法であって、

A；広告主を表す表象を、前記ユーザの状態設定の選択肢として蓄積し、

B；第1ユーザから自状態として前記表象の指定を受け付け、

C；前記第1ユーザの状態を参照する第2ユーザに、前記表象を配信する、
広告方法を提供する。

【0014】ユーザの状態として広告主を表す文字や図形、例えばアイコンを表示する。ユーザにとっては、自分の知り合いの状態が広告により表示されていることになるので、ごく自然に広告を受け入れることができる。広告主にとっては、ユーザ同士のロコミ効果を期待することができる。

【0015】ユーザ状態を表すのに用いられるアイコンは、各ユーザの状態設定の選択肢として記憶されているアイコンのいずれかである。以下、このようなアイコンをユーザの所有アイコンという。なお、各ユーザの所有アイコンを蓄積しておくには、アイコンファイルそのものではなく、アイコンを特定する識別子をユーザと対応付けて記憶しておくだけでも足りる。

【0016】また、アイコンなどの表象は、広告主を表すものだけでなく、広告主の商品やサービスを表すものであっても良い。本願第2発明は、前記第1発明において、前記第1ユーザの状態として前記表象を受信した前記第2ユーザから、前記表象の使用要求を受け付け、前記第2ユーザの状態設定の選択肢に前記表象を追加し、前記第2ユーザまたは広告主に、前記表象の使用料の支払いを要求する、広告方法を提供する。

【0017】この方法では、表象の使用料をユーザから徴収する。または、広告主から広告料として課金を行う。なぜなら、広告主にとっては、自社の表象をユーザが自状態として設定してくれれば、自社の広告がユーザ負担で配信されるという利益があるからである。これにより、ウェアネス装置の提供者は、表象使用料を得ることができる。

【0018】本願第3発明は、ユーザ状態を管理するウェアネス装置に用いられ、ネットワーク上のユーザ端末に広告を配信する広告方法のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体を提供する。このプ

ログラムは、下記A～C段階を実行する。

【0019】A；広告主を表す表象を、前記ユーザの状態設定の選択肢として蓄積する段階、

B；第1ユーザから自状態として前記表象の指定を受け付ける段階、

C；前記第1ユーザの状態を参照する第2ユーザに、前記表象を配信する段階。

【0020】本願第4発明は、ユーザ状態を管理するアウェアネスサーバであって、蓄積手段と受付手段と配信手段とを備えたアウェアネス装置を提供する。蓄積手段は、広告主を表す表象を、前記ユーザの状態設定の選択肢として蓄積する。受付手段は、第1ユーザから自状態として前記表象の指定を受け付ける。配信手段は、前記第1ユーザの状態を参照する第2ユーザに、前記表象を配信する。

【0021】本願第5発明は、前記第1発明において、アウェアネスシステムにおけるユーザ状態情報の設定方法であって、ユーザの状態を表す表象として広告主から広告情報を含んだ表象を受け付けておき、ユーザの状態設定情報の選択肢の1つとして表象を提示し、ユーザの選択により広告情報を含んだ表象を自状態として設定することが可能な状態設定方法を提供する。具体的には、A；予め広告主から広告情報を含んだ表象をユーザの状態設定用の情報として受け付けておき、

B；ユーザの状態に関する情報として、前記広告主より提供された広告情報を含んだ表象を選択可能に提示し、ユーザにより選択された広告情報を含んだ表象をユーザ状態として設定し、

C；当該ユーザの状態の参照要求を受け付けた際に、ユーザの状態情報として広告情報を含んだ表象を提示する。

【0022】

【発明の実施の形態】<発明の概要>本願発明は、企業シンボルなどの広告アイコンを、ユーザ状態の選択肢（以下、所有アイコンという）に後発的に加えることができ、広告アイコンをユーザ状態として設定可能なシステムを提供する。バディリスト上の知人の状態として、広告アイコンが表示されることで、知人がその企業の提供するサービスや商品を利用しているという状態がユーザに通知される。広告アイコンは、バディリスト内の知人で構成される、信頼のネットワークを通じて広がるため、ユーザは広告に好意的な印象を持ち、高い宣伝効果を期待できる。

【0023】さらに、ユーザは、自分が所有していないアイコンを、バディリスト内の他ユーザの状態アイコン表示からコピーし、自らの所有アイコンに加えることができる。これにより、口コミによる評判が流通し、企業の代わりにユーザの負担で広告が広く配布される。また、所有アイコンを追加可能にすることで、ユーザにとっては自状態の表現力が高まり、アウェアネスシステム

の魅力が増す。

【0024】このシステムにおいて、状態入力を、企業利用時のクーポンの利用や決済などのタイミングを捉えて自動的に行うこともできる。これにより、状態の設定頻度が格段に向上する。

【0025】アウェアネスシステムの提供者は、ユーザから見てサービスそのものの魅力が増すことでユーザ増大を期待でき、かつ広告主からの広告料金収入を配信数などに応じて得ることが可能となる。

10 【0026】<第1実施形態例>

[A] 構成

図1は、第1実施形態例に係るアウェアネスシステムの構成図である。このアウェアネスシステムは、アウェアネスサーバ1とクライアント2と広告主端末3とが、ネットワーク4を介して接続されて構成されている。

【0027】(1) アウェアネスサーバ

アウェアネスサーバ1は、HTTPサーバ11、ユーザDB12、アイコンDB13、参照回数DB14、会員DB15及び所定のCGIプログラム群を有している。HTTPサーバ11は、クライアント2や広告主端末3とデータを送受信するためのインターフェイスとして機能する。

【0028】ユーザDB12には、図2に示す情報が蓄積されている。この例では、ユーザDB12には、「ユーザID」、ユーザを表す「表示名」、「バディID」、ユーザの状態を示す「状態アイコン」、ユーザが設定した「メッセージ」、ユーザの「所有アイコン」、「メールアドレス」及び「電話番号」が、ユーザ毎に蓄積されている。

30 【0029】ここで、「ユーザID」は、アウェアネスシステム上でユーザを識別するための識別情報である。各ユーザは、アウェアネスシステム上に予め登録されている。「バディID」には、ユーザがバディリストに登録した他のユーザ、すなわちバディのユーザIDが蓄積される。「状態アイコン」には、現在のユーザ状態を表す広告アイコンの識別情報が蓄積される。本実施形態例では、各広告アイコンにアイコン番号を付し、識別情報として用いる。「メッセージ」には、ユーザからバディへのテキストメッセージが蓄積される。「所有アイコン」には、ユーザが自状態として設定可能な広告アイコンのアイコン番号が蓄積される。

【0030】アイコンDB13には、図3に示すように、広告アイコンを特定する「アイコン番号」、「アイコンアドレス」、及びクーポンが設定されている場合には「クーポンのアドレス」が、蓄積されている。「アイコンアドレス」は、アイコンファイルのポインタであり、アイコンファイルそのものをアドレスに代えて蓄積しても良い。クーポンについても同様である。各アイコンは、広告主が予め作成し、アイコンDB13に登録しておく。

【0031】参照回数DB14には、図4に示す情報が蓄積されている。この例では、参照回数DB14には、「ユーザID」と、ユーザの「所有アイコン」と、広告アイコンが参照された「参照回数」と、広告アイコンがコピーされた「コピー回数」と、広告アイコンを参照した「参照者」のユーザIDとが蓄積されている。参照回数に基づいて広告主に課金する場合、このDBには各広告アイコンとその参照回数とだけを蓄積してもよい。

【0032】会員DB15には、図5に示すように、「ユーザID」及びそのユーザの「会費納入状況」が蓄積されている。このDBには、アイコンDB13に登録された広告アイコンを使用するために会員になることを了承したユーザが蓄積される。

【0033】次に、図1を再び参照し、アウェアネスサーバ1が有するCGIプログラム群について説明する。これらのプログラム群には、状態更新モジュール16、状態取得モジュール17、アイコン追加モジュール18及び課金モジュール19がある。

【0034】状態更新モジュール16は、クライアント2から新たなユーザ状態やメッセージ等の設定を受け付け、ユーザDB12に格納する。ユーザ状態として、広告アイコンが設定される場合がある。状態取得モジュール17は、クライアント2からの要求を受けて、バディとして登録されているユーザの状態をユーザDB12から取得し、要求元クライアント2に送信する。ユーザDB12から取得するユーザ状態として、広告アイコンが設定されている場合がある。

【0035】アイコン追加モジュール18は、クライアント2からの要求に応じ、ユーザの所有アイコンに新たな広告アイコンを追加する。課金モジュール19は、会員DB15や参照回数DB16に基づいて、ユーザや広告主への課金額を算出する。これらモジュール群が行う処理については詳細を後述する。

【0036】(2) クライアント
クライアント2は、具体的には、携帯端末やパーソナルコンピュータなどユーザが使用するコンピュータである。クライアント2には、アウェアネスシステムを構成するためのクライアント用アプリケーションが動作している(図示せず)。このアプリケーションにより、クライアント2は、バディの状態をアウェアネスサーバ1から取得したり、ユーザ状態をアウェアネスサーバ1に送信する。

【0037】また、クライアント2には、広告主のホームページにアクセスするためのウェブブラウザがインストールされていることが好ましい。

(3) 広告主端末

本システムにおいて、広告主端末3には、HTTPサーバ31と、CGIプログラムであるクーポン発行モジュール32及びインセンティブモジュール33と、クーポンDB34とが設けられている。HTTPサーバ31

は、アウェアネスサーバ1やクライアント2と通信するためのインターフェースとして機能する。クーポン発行モジュール31は、アクセスしてきたクライアント2に対し、所定の確立でクーポンを発行し、その結果を通知する。インセンティブモジュール33は、広告アイコンを多くのユーザに知らしめたユーザに対し、割引サービスやクーポン券などのインセンティブを提供する。

【0038】図6は、クーポンDB34に蓄積されるクーポンテーブルの概念説明図である。クーポンDBには、図示するクーポンテーブルのほか、広告主が予め準備したクーポンファイルが蓄積されている。クーポンファイルには、割引内容が記述されている。クーポンテーブルには、広告主のアイコンの参照回数に応じ、ユーザに提供するクーポンファイル名と割引内容とが記憶されている。なお、クーポンDBに、広告アイコンのコピー回数に応じたインセンティブを記憶させておくこともできる。

【0039】[処理の流れ] 本実施形態例に係るアウェアネスサーバ1が行う処理は、以下の6つの処理に大別される。

【0040】(1) 広告アイコン取得処理

(2) 広告アイコンコピー処理

(3) ユーザ状態として広告アイコンが設定された場合のクーポン提供処理

(4) クーポンの利用による広告アイコン設定処理

(5) アイコン参照回数に基づく課金処理

(6) アイコン参照回数に基づくインセンティブ処理

以下、前述の5つの処理について具体的に説明する。以下の説明において、簡単のために、広告主を「ハックドナルド」とし、その広告アイコンを「He」として説明する。「ハックドナルド」は、自社のホームページ上でユーザに様々な特点を提供している。

【0041】(1) アイコン取得処理の流れ

図7は、アウェアネスサーバ1が行うアイコン取得処理の流れを示す説明図である。まず、クライアント2からハックドナルドの端末3にアクセスし(#1)、HTTPサーバ31からホームページを取得する。このホームページには、ハックドナルドのアイコンをクライアント2にセットするためのボタンが設定されている。このボタンにはリンク情報が埋め込まれており、ユーザがこのボタンを押すと、アウェアネスサーバ1のURLとハックドナルドのアイコン番号とがクライアント2に返される(#2)。

【0042】クライアント2は、返されたURLに基づいてアウェアネスサーバ1にアクセスし、アイコン取得要求とともにユーザIDとハックドナルドのアイコン番号とをHTTPサーバ11に渡す(#3)。HTTPサーバ11は、アイコン追加モジュール18を呼び出し(#4)、このモジュールによりハックドナルドのアイコンを渡されたユーザIDの所有アイコンに追加する

(#5)。次いで、アイコン追加モジュール18は、アイコン追加完了通知をHTTPサーバ11に返す(#6)。これにより、HTTPサーバ11はクライアント2に追加完了画面を提供し、広告アイコンの追加をユーザに通知する(#7)。

【0043】図8(a)は、ハックドナルドのホームページの例を示す。このホームページには、広告アイコンをセットするためのボタンが設けられている。図8

(b)は、広告アイコンの追加が完了した時に、クライアント2に提供される画面の例である。

【0044】(2) 広告アイコンコピー処理

(2-1) バディの状態を表示している広告アイコンのコピー処理

図9は、アウェアネスサーバ1が行うアイコンコピー処理の流れを示す説明図である。この処理では、アウェアネスサーバ1は、バディの状態として表示されている広告アイコンを、ユーザの所有アイコンに追加する。

【0045】まず、クライアント2はアウェアネスサーバ1にアクセスし、バディの状態を要求する(#11)。この要求には、ユーザID及びバディのIDが含まれている。HTTPサーバ11は、状態取得モジュール17を呼び出し(#12)、要求されたバディの状態をユーザDB12から取得する(#13)。状態取得モジュール17は、取得した情報をHTTPサーバ11を介してクライアント2に提供する(#14、#15)。

【0046】この状態では、クライアント2の画面上には、バディの状態が例えばハックドナルドの広告アイコンとして表示されている。また、クライアント2に提供される画面には、広告アイコンのコピーを要求するボタンが設けられている(後述する図10参照)。ユーザが画面上のアイコンコピーボタンを押すと、クライアント2は、アウェアネスサーバ1に対し、アイコンのコピー要求を出す(#16)。この要求には、ユーザID及びアイコン番号が含まれている。

【0047】HTTPサーバ11は、アイコン追加モジュール18を呼び出し(#17)、要求元ユーザの所有アイコンにハックドナルドのアイコンを追加する(#18)。次いで、アイコン追加モジュール18は、アイコン追加完了通知をHTTPサーバ11に返す(#19)。HTTPサーバ11は、クライアント2に追加完了画面を提供する(#110)。この画面により、新たにハックドナルドのアイコンが所有アイコンとして追加されたことがユーザに通知される。

【0048】図10は、前記の処理においてクライアント2上で表示される画面例である。図10(a)は、バディリストに登録されているユーザまなみの状態がハックドナルドの広告アイコンで表示されている例である。この画面においてユーザが「アイコンコピー」を選択すると同図(b)の画面が表示される。この画面は、ユーザの所有アイコンにハックドナルドの広告アイコンが追

加されたことを示している。

【0049】(2-2) コピーに伴う入会処理

図11は、アウェアネスサーバ1が行う入会処理の説明図である。この処理では、アウェアネスサーバ1は、前述した広告アイコンのコピーを有料で行う。

【0050】まず、前述と同様に、クライアント2がアウェアネスサーバ1に対しコピー要求を出す(#21)。これに対し、アウェアネスサーバ1からクライアント2に対し、料金の支払いを要求する入会画面が提供される(#22)。

【0051】クライアント2は、ユーザが入会を選択した場合、ユーザID及び入会の意志をアウェアネスサーバ1に通知する(#23)。アウェアネスサーバ1は、課金モジュール19を呼び出し(#24)、会員DB15にユーザIDを追加する(#25)。また、課金モジュール19は、アイコン追加モジュール18を呼び出し、コピーを要求された広告アイコン番号を通知する(#26)。アイコン追加モジュール18は、通知されたアイコン番号を、ユーザの所有アイコンに追加し(#27)、アイコン追加完了通知をHTTPサーバ11に返す(#28)。HTTPサーバ11は、クライアント2に広告アイコンの追加完了画面を提供する(#29)。

【0052】図12は、前記処理においてクライアント2が表示する画面例である。図12(a)はバディの状態がハックドナルドの広告アイコンで表示されている例である。この画面においてユーザが「アイコンコピー」を選択すると、同図(b)に示す入会画面が表示される。この画面でユーザが「入会」を選択すると、同図(c)のアイコン追加完了画面がユーザに通知される。

【0053】(3) アイコン設定によるクーポン提供処理

図13は、ユーザの状態として広告アイコンを設定することにより、広告主のクーポンが提供される処理の流れである。この処理では、自状態として広告アイコンを設定したユーザに、クーポンなどの特典を提供する。

【0054】まず、ユーザが自状態としてハックドナルドの広告アイコンを設定する(#31)。アウェアネスサーバ1は、HTTPサーバ11により状態更新モジュール16を呼び出し(#32)、新たなユーザ状態としてアイコン番号をユーザDB12に設定する(#33)。次いで、状態更新モジュール16は、アイコンDB13から前記アイコン番号に対応するクーポンのURLを取得する(#34)。状態更新モジュール16は、クーポンのURLにアクセスしてクーポンのコンテンツを取得する(#35)。これにより、アウェアネスサーバ1からクライアント2に対し、クーポン画面が提供される(#36)。

【0055】図14は、前記処理においてクライアント2に表示される画面例である。図14(a)は、ユーザ

が自状態を設定するための画面例である。この図において広告アイコンの選択をユーザが指定すると、同図 (b) の画面が表示される。この画面では、自状態として設定する広告アイコンを、ユーザが選択する。この図では、ハックドナルドの広告アイコン「Hc」が選択されている。ここで「決定」ボタンが選択されると、同図 (c) の画面に移行する。この画面では、ユーザの自状態として広告アイコンが設定されたことが、ユーザに通知されている。

【0056】例えば、店頭でユーザが自状態をハックドナルドに設定することによりクーポンが表示されると、ユーザはこのクーポンを店員に示してクーポン内容の特典を受けることができる。

【0057】(4) クーポンの利用による広告アイコン設定処理

(4-1) クーポン表示による広告アイコン設定処理
図 15 は、広告主のホームページ上に、広告アイコンをユーザ状態としてセットするためのボタンを、クーポンと共に表示する処理である。この処理により、クーポンの利用とともにユーザ状態の設定入力を促すことを期待できる。

【0058】通常、ユーザは店頭などで商品やサービスを購入する際に、クーポン画面を表示し、特典を受けようと考えられる。そこでまず、ユーザはハックドナルドのホームページにアクセスする (#41)。このホームページには、ハックドナルドが提供する各種のクーポンと共に、ハックドナルドのアイコンをセットするためのボタンが設けられている (図 16 参照)。このボタンには、アウェアネスサーバ 1 の URL と、ハックドナルドのアイコン番号とがリンク情報として埋め込まれている。

【0059】ユーザが「アイコンセットボタン」を押すと、ハックドナルドの HTTP サーバ 31 からクライアント 2 に対し、アウェアネスサーバ 1 の URL とハックドナルドのアイコン番号とが返される (#42)。

【0060】このアイコン番号を受け取ったクライアント 2 は、アウェアネスサーバ 1 にアクセスし、状態設定要求とともにユーザ ID 及びアイコン番号を渡す (#43)。アウェアネスサーバ 1 の HTTP サーバ 11 は、状態更新モジュール 16 を呼び出し (#44)、ユーザ DB 12 を更新する (#45)。すなわち、渡されたユーザ ID で特定されるユーザの状態アイコンに、渡されたアイコン番号を設定する。

【0061】状態更新モジュール 16 は、ユーザ DB 12 更新後、状態設定完了通知を HTTP サーバ 11 に返す (#46)。これにより、HTTP サーバ 11 は、設定完了画面をクライアント 2 に提供する (#47)。

【0062】図 16 は、前記処理においてクライアント 2 上で表示される画面例である。図 16 (a) は、ハックドナルドのホームページ上で、クーポンと「アイコン

セットボタン」とが表示されている画面例である。このウェブページ上で「アイコンセットボタン」が押されると、同図 (b) に移行する。この図では、ユーザの自状態としてハックドナルドのアイコンが設定されたことが表示される。

【0063】(4-2) クーポンの提供によりユーザ状態の設定を自動的に行う処理

図 17 は、クーポンの提供によりユーザ状態の設定を自動的に行う処理の説明図である。通常、ユーザは店頭などで商品やサービスを購入する際に、クーポン画面を表示し、特典を受けようと考えられる。そこでまず、前記と同様に、クライアント 2 はハックドナルドのホームページにアクセスし、クーポン画面を要求する (#51)。クライアント 2 は、この要求とともに、ユーザ ID を広告主端末 3 に送信する。

【0064】広告主端末 3 の HTTP サーバ 31 は、クーポン発行モジュール 32 を呼び出す (#52)。クーポン発行モジュール 32 は、ユーザに対しクーポンを発行するか否かを所定の方法で確率的に決定し、その結果を HTTP サーバ 31 に返す (#53)。HTTP サーバ 31 は、結果を通知する画面をクライアントに提供する (#54)。

【0065】また一方で、クーポン発行モジュール 32 は、アウェアネスサーバ 1 に対し、ユーザ状態を通知する (#55)。この通知には、ユーザ ID 及びハックドナルドのアイコン番号が含まれる。この通知は、クーポンの当たりはずれに関わらず行われる。

【0066】この通知を受け取ったアウェアネスサーバ 1 は、HTTP サーバ 11 によりアイコン追加モジュール 18 を呼び出し (#56)、ユーザの状態アイコンにハックドナルドのアイコン番号を設定する (#57)。次いでアイコン追加モジュール 18 は、状態設定完了通知を HTTP サーバ 11 に渡し (#58)、設定画面をクライアントに提供する (#59)。

【0067】なお、上述の処理を、クーポンなどの特典を常に提供する場合にも適用することができる。つまり、広告主端末 3 により、クーポンを提供したユーザの状態を広告アイコンに設定可能である。また、ユーザへの特典としては、クーポンに限られない。例えば、店頭で配布する用紙に記載されたラッキー番号に基づいて行われる懸賞でもよい。

【0068】図 18 は、前記処理においてクライアント 2 上で表示される画面例である。図 18 (a) は、クーポンを確率的に発生させた結果を表示する画面例である。クライアント 2 は、ホームページ上で提供されるクーポンにチャレンジした場合の結果が表示される。この後、前記図 16 に示すように、状態アイコンの設定がクライアント 2 上で通知される。

【0069】図 18 (b) は、クーポンではなく懸賞に応募した場合の結果表示例である。ユーザは、例えば店

10

20

30

40

50

頭で申し込み用紙をもらい、そこに記載された番号をハックドナルドのホームページ上で入力する。これにより、前述と同様に当たりやはずれ等の懸賞結果がクライアントに表示される。この後、状態アイコンの設定が画面上で通知される。

【0070】(5) アイコン参照回数に基づく課金処理
図19は、アウェアネスサーバ1が、アイコンの参照回数に基づいて、広告主に課金を行う処理の説明図である。この処理では、広告アイコンが多くのユーザに配信されるほど、すなわち広告アイコンの参照回数が増加するほど、広告主に対する課金額が高くなる。

【0071】クライアント2がパディリストに登録したパディの状態を参照した場合(＃61、＃62、＃63)、状態取得モジュール17は、パディが有する広告アイコンの中で参照されたアイコンの参照回数をインクリメントする(＃64)。

【0072】また、HTTPサーバ11は、一定期間、例えば1ヶ月毎に、課金モジュール19を呼び出す(＃65)。課金モジュール19は、参照回数DB14を読み出し、各広告主毎にその広告主のアイコンがその月に何回参照されたかを割り出し、参照回数に応じた請求額を算出する(＃66)。この処理により、アウェアネスサーバ1の提供者は、広告主から広告料を徴収することが可能となる。

【0073】(6) アイコン参照回数に基づくインセンティブ処理

図20は、アイコンの参照回数に基づいて、ユーザにインセンティブを提供する処理の説明図である。この処理では、広告アイコンが多くのユーザに配信されるほど、すなわちあるユーザの状態が他のユーザに参照される回数が増加するほど、広告主からユーザに対し、割引やクーポン券などの特典が提供される。

【0074】クライアント2がパディリストに登録したパディの状態を参照した場合(＃91、＃92、＃93)、状態取得モジュール17は、パディが有する広告アイコンの中で参照されたアイコンの参照回数をインクリメントする(＃94)。

【0075】また、広告主端末3は、インセンティブモジュール33により、一定期間、例えば1ヶ月毎に、HTTPサーバ11にアクセスし(＃95)、課金モジュール19により参照回数DB14を読み出し(＃96、＃97)、自社のアイコンのその月の参照回数を取得する(＃98)。その後、インセンティブモジュール33は、各ユーザ毎に、参照回数に応じたインセンティブを決定する。

【0076】さらに、パディがユーザの状態である広告アイコンをコピーした場合にそのユーザの広告アイコンのコピー回数をインクリメントすることで、アイコンの参照回数だけでなくコピー回数に基づいてもユーザにインセンティブを与えることができる。

【0077】この処理により、ユーザは、広告主に代わって広告主のアイコンを宣伝することに対する対価を広告主から取得する。

<第2実施形態例>

[A] 構成

図21は、第2実施形態例に係るアウェアネスシステムの構成図である。この実施形態例に係るシステムでは、前記第1実施形態例の構成に加えて、店舗端末5が付加されている。クライアント2には、購買モジュール21及び非接触ICカード22が設けられている。また店舗端末5には、決済処理モジュール51及びカードリーダー52が設けられている。

【0078】[B] 処理の流れ

(1) 図22は、本実施形態例においてクライアント2及び店舗端末5が行う処理の流れを示す説明図である。このアウェアネスシステムでは、第1実施形態例で述べた処理に加え、以下の処理が行われる。以下の処理では、ユーザがハックドナルドにおいて商品やサービスを購入するタイミングで状態アイコンの設定を行う。

【0079】説明を分かりやすくするため、まずクレジットカードを用いて購入する場合を例に挙げて説明する。ユーザが商品などを購入すると、購買モジュール21が起動され、クライアント2に記憶されている決済情報が、クライアント2から店舗端末5に送信される(＃71、＃72)。決済情報とは、クレジットカードの番号やカード種別、有効期限などである。

【0080】クライアント2と店舗端末5との送信には、非接触ICカード22及び非接触ICカードリーダー52が用いられる。ユーザの決済情報は、店舗端末の決済処理モジュール51に渡され、所定の決済処理が行われた後、決済完了通知がクライアント2に送信される(＃73、＃74、＃75)。この通知には、店舗端末5に記憶されている広告アイコンの番号が含まれている。

【0081】クライアント2は、決済完了通知を受け取ると、アイコン番号及びユーザIDをアウェアネスサーバ1に対し送信する。この情報を受け取ったアウェアネスサーバ1は、前記図15と同様にして状態アイコンにアイコン番号を設定し、設定完了画面をクライアント2に提供する。

【0082】(2) 上述の処理では、クライアント2から状態設定を行ったが、店舗端末5から状態設定を行っても良い。この場合、決済情報とともにユーザIDを店舗端末5に渡しておく。決済処理モジュール51は、決済完了通知を送信した後、ユーザID及び広告アイコンの番号を、アウェアネスサーバ1に送信して状態設定を要求する。

【0083】(3) また、店舗が物理的実体を有しない仮想的な店舗、例えばネットワーク上のショッピングサイトの場合にも、前記の処理を適用可能である????

？。この場合、ユーザがウェブページ上の所定のフォームに決済情報を入力しショッピングサイトに送信することにより、クライアント2と店舗端末5との間で決済情報の送受信が行われる。その後、クライアント2または店舗端末5から、アウェアネスサーバ1に対し、状態設定を要求する。

【0084】＜第3実施形態例＞

〔A〕構成

図23は、第3実施形態例に係るアウェアネスシステムの全体構成図である。この実施形態例に係るシステムは、前記第1実施形態例に店舗端末5及び顧客DB6を付加して構成されている。店舗端末5には、割引モジュール51及びカードリーダー52が設けられている。顧客DB6には、広告主ハックドナルドの発行するポイントカードの番号と、ポイントカードの持ち主のユーザIDと、ユーザのポイントとが蓄積されている。

【0085】〔B〕処理の流れ

図24は、ハックドナルドのポイントカードを利用することにより携帯端末などを用いなくとも状態アイコンが設定される処理の流れである。このシステムは、前記第1実施形態例で述べた処理に加え、以下の処理を行う。

【0086】まず、ユーザが購入に際し店員等に対してポイントカードを提示する。そのカードは、店舗端末5のカードリーダー53で読み取られ、カードに記憶されているカード番号が割引モジュール51に送信される（#81）。割引モジュール51は、顧客DB6からカード番号に対応するユーザID及びそのユーザのポイントを読み出し（#82）、所定の割引処理を行う。さらに、割引モジュール51は、アウェアネスサーバ1に対し、状態アイコンの設定要求を送信する（#83）。この要求には、アイコン番号及びユーザIDが含まれる。この後、前述と同様にして、状態アイコンにアイコン番号が設定される。

【0087】＜第4実施形態例＞図25は、第4実施形態例に係るアウェアネスシステムの構成図である。この実施形態例に係るシステムは、第1実施形態例の構成において、広告主端末3に代えて他のサービス提供者端末7が設けられている。他のサービス提供者端末7（以下、単にサービス端末7という）とは、例えば、ネットワーク上でゲームアプリケーションを提供するサーバを挙げることができる。この端末7には、アウェアネスサーバ1及びクライアント2とのインターフェイス機能を有するHTTPサーバ71と送信モジュール72とが設けられている。

【0088】この構成を有するアウェアネスシステムは、第1実施形態例に述べた処理に加え、以下の処理を行う。例えば、サービス端末7が、ネットワーク上で対戦可能なゲームアプリケーション群を提供している場合を考える。サービス端末7は、自社を表す広告アイコンの番号も記憶している。

【0089】クライアント2がサービス端末7にアクセスし、いずれかのアプリケーションを選択したとする。この場合、サービス端末7は、アウェアネスサーバ1に対し、自社の広告アイコン番号、アクセスしてきたユーザのID及び選択されたアプリケーションの名前を送信する。アウェアネスサーバ1は、これらの情報を元にユーザの状態アイコンを更新し、他のユーザにユーザ状態として配信する。このとき、アプリケーション名も配信すれば、ユーザが何のゲームをしているかがパディに通知される。

【0090】図26は、本例に係るシステムにおいて、クライアント2に表示される画面例である。図26

(a)は、サービス端末7にアクセスしたクライアント2に表示されるアプリケーションの選択画面である。この画面上で「決定」ボタンを選択することにより、アプリケーションを選択することができる。同図(b)は、アウェアネスサーバ1からクライアント2に対し表示される画面例である。この画面では、ユーザの自状態がアプリケーションの提供者を表すアイコンに設定されたことが通知される。

【0091】なお、サービス端末7は、ゲームアプリケーションだけでなく、他のアプリケーションや音声データ、映像データ、各種のファイルなどを提供可能である。

＜第5実施形態例＞図27は、第5実施形態例に係るアウェアネスシステムの全体構成図である。本実施形態例に係るアウェアネスシステムは、前記第1実施形態例におけるアウェアネスシステムにおいて、クライアント2にコンテンツDB21及び利用モジュール22を設けることによって構成されている。このシステムでは、広告アイコンは、企業毎ではなく、コンテンツ毎やコンテンツの制作者毎など、所定の単位を表すように作成されている。

【0092】コンテンツDB21には、例えば音楽や映画、テキストファイル、アプリケーション等の各種データが蓄積されている。利用モジュール22は、いずれかのコンテンツが利用されていることを検知し、アウェアネスサーバ1に対し、ユーザIDと、利用されるコンテンツを表すアイコン番号とを通知する。これにより例えば、ユーザが音楽を聴くと、自動的に自状態がその音楽を聴いている状態アイコンに設定される。

【0093】図28は、本システムにおいてクライアント上に表示される画面例である。図28(a)は、クライアント上に表示されるコンテンツの選択画面である。同図(b)は、クライアントが選択した曲を再生することにより、そのクライアントの状態が、その曲を歌うグループを表す広告アイコンで表示されている画面例である。

【0094】＜第6実施形態例＞

〔A〕構成

10

20

30

40

50

図 29 は、第 6 実施形態例に係るアウェアネスシステムの構成図である。この実施形態例に係るシステムでは、前記第 1 実施形態例の構成に加えて、店舗端末 5 が付加されている。クライアント 2 及び店舗端末 5 には、無線ユニット 25 及び 53 が設けられている。クライアント 2 と店舗端末 5 とは、Blue toothなどの無線ユニット 25、53 により互いに通信可能である。

【0095】[B] 処理の流れ

(1) 図 30 は、本実施形態例においてクライアント 2 及び店舗端末 5 が行う処理の流れを示す説明図である。このアウェアネスシステムでは、第 1 実施形態例で述べた処理に加え、以下の処理が行われる。以下の処理では、ユーザが広告主の店舗に来店すると、自動的に状態アイコンがユーザ状態として設定される。

【0096】説明を分かりやすくするため、まず店舗端末によりユーザ状態を設定する場合を例に挙げて説明する。ユーザが店舗に来店すると、無線ユニット 25 が、クライアント 2 に記憶されているユーザ ID を、店舗端末 5 に送信する（#101）。

【0097】ユーザ ID は、店舗端末 5 の無線ユニット 53 に渡される。その後、店舗端末 5 は、予め記憶している広告アイコン番号とユーザ ID とを、アウェアネスサーバ 1 に送信する（#102）。この情報を受け取ったアウェアネスサーバ 1 は、前記図 15 と同様にして状態アイコンにアイコン番号を設定し、設定完了画面をクライアント 2 に提供する。

【0098】(2) 上述の処理では、店舗端末 5 から状態設定を行ったが、クライアント 2 から状態設定を行っても良い。図 31 に、クライアント 2 から状態設定する場合の処理の流れを示す。この場合、店舗端末 5 からクライアント 2 に、広告アイコン番号を無線ユニット 53 により送信する。クライアント 2 は、広告アイコン番号を受信した後、ユーザ ID 及び広告アイコンの番号を、アウェアネスサーバ 1 に送信し、状態設定を要求する。

【0099】<他の実施形態例>

(A) 前記実施形態例は、ニーズに応じ、適宜組み合わせて用いることができる。

【0100】(B) 前記実施形態例において、広告アイコンは、企業を表すものに限定されない。ニーズに応じ、所定の単位や対象を表す広告アイコンを設定可能である。例えば、商品名、商品シリーズ、ミュージシャングループ、制作者など、様々な者を表すアイコンが考えられる。広告社は、宣伝したい対象を表すアイコンをニーズに応じて作成し、広告アイコンとして使用可能である。

【0101】(C) 前述した本発明の方法を実行するプログラムを記録した記録媒体は、本発明に含まれる。ここで記録媒体としては、コンピュータが読み書き可能なフロッピー（登録商標）ディスク、ハードディスク、半導体メモリ、CD-ROM、DVD、光磁気ディスク（M

O）、その他のものが挙げられる。

【0102】<付記>

（付記 1）ユーザ状態を管理するアウェアネス装置から、ネットワーク上のユーザ端末に、広告を配信する広告方法であって、広告主を表す表象を、前記ユーザの状態設定の選択肢として蓄積し、第 1 ユーザから自状態として前記表象の指定を受け付け、前記第 1 ユーザの状態を参照する第 2 ユーザに、前記表象を配信する、広告方法。

10 【0103】（付記 2）前記広告主が提供するウェブページ上で前記表象の使用要求を受け付け、前記ウェブページ上で前記表象の使用を要求したユーザの状態設定の選択肢に、前記表象を追加する、付記 1 に記載の広告方法。

【0104】例えば、広告主のウェブページ上に「アイコンセット」ボタンを設けておき、このボタンにアウェアネス装置のアドレスと広告主のアイコンファイル名とを埋め込んでおく。ユーザがこのボタンをクリックした場合、ユーザ端末はアウェアネス装置にアクセスし、アイコンファイル名を渡す。アウェアネス装置は、渡されたアイコンファイル名を、要求元ユーザの所有アイコンに追加する。

【0105】ユーザ状態の表現手段であるアイコンを、ユーザの要求により追加可能とすることで、きめ細かな状態表現が可能となる。また、アイコンを使用するユーザが増えることで、いっそう広告効果を高めることができる。

30 【0106】（付記 3）前記第 1 ユーザの状態として前記表象を受信した前記第 2 ユーザから、前記表象の使用要求を受け付け、前記第 2 ユーザの状態設定の選択肢に、前記表象を追加する、付記 1 に記載の広告方法。

【0107】例えばアウェアネス装置は、ユーザ状態を表示する画面上に、アイコンの指定ボタン及びアイコンのコピー要求ボタンを設定しておく。アウェアネス装置は、アイコンの指定及びコピー要求をユーザ端末から受信すると、そのアイコンを要求元ユーザの所有アイコンに追加する。ユーザのニーズに応じてユーザ状態を表すアイコンを増やすことができ、きめ細かなユーザ状態の表現が可能となる。また、アイコンを使用するユーザが増えることで、いっそう広告効果を高めることができる。

40 【0108】（付記 4）前記第 1 ユーザの状態として前記表象を受信した前記第 2 ユーザから、前記表象の使用要求を受け付け、前記第 2 ユーザの状態設定の選択肢に前記表象を追加し、前記第 2 ユーザまたは広告主に、前記表象の使用料の支払いを要求する、付記 1 に記載の広告方法。

50 【0109】（付記 5）前記広告主を表す表象と前記広告主から提供されているユーザへの特典とを蓄積し、前記第 1 ユーザから自状態として前記表象の指定を受け付

けた場合、指定された表象が表す広告主から提供されている特典を、前記第1ユーザに対して通知する、付記1に記載の広告方法。

【0110】ユーザが自状態としてアイコンを設定した場合、割引やポイントのプレゼント、あるいはこれらが当たる懸賞などの特典を提供する。アイコンの設定に対する特典が状態設定のためのインセンティブとなることを、期待できる。特に、自状態をユーザが手入力しなければならぬ場合に有効と考えられる。

【0111】（付記6）前記広告主のウェブページ上で、ユーザへの特典を提供するとともに、ユーザ状態として前記表象の指定を受け付け、ユーザ状態として前記表象を設定することを、前記ユーザ端末または前記広告主から前記ウェアネス装置に通知し、前記ウェアネス装置により前記ユーザ状態として前記表象を設定する、付記1に記載の広告方法。

【0112】広告主は、例えば「アイコンセット」ボタンを、特典とともにウェブページ上に表示する。ユーザは、例えば店舗を訪れて特典が表示されたウェブページを店員に見せる。このときに、「アイコンセット」ボタンを押し、自状態を設定する。または、ユーザ状態の設定を、クーポンを提供した広告主のHTTPサーバからウェアネス装置に通知することにより自動的に行っても良い。

【0113】（付記7）前記広告主の表象と前記表象が所定期間内に参照された回数とを蓄積し、所定期間内の参照回数に応じ、前記広告主への課金を行う、付記1に記載の広告方法。

【0114】ウェアネス装置の提供者は、ユーザにアイコンを配信するたびに、該当するアイコンの参照回数をインクリメントする。そして、例えば1月間における参照回数に応じ、広告主への課金額を算出する。

【0115】（付記8）第1ユーザの状態として設定された表象が第2ユーザに参照される回数または前記表象が第2ユーザによって状態設定の選択肢に加えられた回数に基づいて、前記第1ユーザにインセンティブを与える、付記1に記載の広告方法。

【0116】自状態としてアイコンを設定し、そのアイコンが参照された回数やコピーされた回数に応じ、広告主からのクーポン券などをユーザに提供する。

（付記9）ユーザが広告主の商品またはサービスを店舗で購入する場合、ユーザが購入したことを示す購入情報を、前記店舗の端末に送信し、前記店舗端末で前記購入情報に基づく所定の処理を行った後、前記ユーザ端末または前記店舗端末から前記ウェアネス装置に対し、前記広告主の表象及び前記ユーザを通知し、前記通知を受け取ったウェアネス装置により、通知された広告主を表す表象を、通知されたユーザの状態として設定する、付記1に記載の広告方法。

【0117】前記店舗には、実体のある店舗及びオンラ

インショッピング用サイトなどの仮想店舗がともに含まれる。購入情報とは、例えばカード番号とカード種類とカードの有効期限とを含む決済情報や、顧客の購入実績に基づいて顧客に付与されるポイントである。実体のある店舗であれば、ユーザ端末及び店舗端末に非接触式ICカード及びICカードリーダを設けておき、購入情報を店舗端末に入力する。あるいは、無線により購入情報を送受信しても良い。さらに、店舗端末はユーザの購入実績を記録したカードからポイントを読み取ってもよく、この場合にはユーザ端末は不要である。

【0118】店舗端末に記憶させるアイコンは、アイコンファイルそのものでなく、アイコンを特定可能な情報であればよい。ユーザ端末または店舗端末からアイコンとユーザとをウェアネス装置に送信することにより、決済処理やポイント加算処理を通じてユーザ状態を自動的に設定することが可能となる。

【0119】（付記10）前記ユーザ端末上で動作可能または出力可能なコンテンツと、前記コンテンツを表す表象とを、前記ネットワーク上のいずれかの端末に蓄積し、前記ユーザが前記コンテンツのいずれかを選択した場合、前記コンテンツを表す表象と前記ユーザとを、前記ネットワーク上の端末から前記ウェアネス装置に通知し、前記通知を受け取ったウェアネス装置により、前記ユーザの状態としてコンテンツを表す表象を設定する、付記1に記載の広告方法。

【0120】ここで、コンテンツとは、ユーザ端末上で動作可能な各種のアプリケーションや、音声ファイル、画像ファイル、テキストファイルなどをいう。例えば、ユーザがネットワーク上で対戦する麻雀ゲームを選択した場合、ユーザ状態として麻雀ゲームを表すアイコンが設定される。また、ユーザが音楽や映画を選択した場合、ユーザ状態として曲名やタイトル名などが設定される。あるいは、音楽を聴いていることを示すアイコンや、映画を見ていることを示すアイコンを、ユーザ状態として設定しても良い。

【0121】（付記11）広告主の店舗に設置された装置に広告主の表象を記憶させ、ユーザ端末に無線で前記表象を送信することにより、ユーザの来店時に広告主の表象がユーザの状態として自動的に設定される、付記1に記載の広告方法。

【0122】ユーザ端末は、店舗内で無線信号を検知し、表象を自状態に設定する。ユーザが自状態を手入力する必要がなく、ユーザ負担を軽減しつつきめ細やかな状態設定が可能となる。

【0123】（付記12）ユーザ状態を管理するウェアネス装置に用いられ、ネットワーク上のユーザ端末に広告を配信する広告方法のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、

A；広告主を表す表象を、前記ユーザの状態設定の選択肢として蓄積する段階と、

10

20

30

40

50

B；第1ユーザから自状態として前記表象の指定を受け付ける段階と、

C；前記第1ユーザの状態を参照する第2ユーザに、前記表象を配信する段階と、

を実行するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【0124】（付記13）ユーザ状態を管理するウェアネスサーバであって、広告主を表す表象を、前記ユーザの状態設定の選択肢として蓄積する蓄積手段と、第1ユーザから自状態として前記表象の指定を受け付ける受付手段と、前記第1ユーザの状態を参照する第2ユーザに、前記表象を配信する配信手段と、を備えたウェアネスサーバ。

【0125】（付記14）ネットワークを介してユーザの状態に関する情報を受け付けて記憶しておき、ネットワークを介してユーザからの要求を受け付けて他のユーザの状態に関する情報を送出し、所望のユーザの状態を参照可能とするウェアネスサービスに使用されるユーザ状態設定方法であって、予め広告主から広告情報を含んだ表象をユーザの状態設定用の情報として受け付けておき、第1ユーザの状態に関する情報として、前記広告主より提供された広告情報を含んだ表象を選択可能に提示し、前記第1ユーザにより選択された前記表象を前記第1ユーザの状態として設定し、前記第1ユーザの状態の参照要求を第2ユーザから受け付けた場合、第1ユーザの状態情報として前記表象を提示する、ユーザ状態設定方法。

【0126】（付記15）ネットワークを介してユーザの状態に関する情報を受け付けて記憶しておき、ネットワークを介してユーザからの要求を受け付けて他のユーザの状態に関する情報を送出し、所望のユーザの状態を参照可能とするウェアネスサービスを利用したロコミ広告方法であって、予め広告主から広告情報を含んだ表象をユーザの状態設定用の情報として受け付けて記憶しておき、ユーザの指示あるいは行為により、ユーザの状態に関する情報として、前記記憶した表象が選択されて設定され、第1ユーザから第2ユーザの状態の参照要求を受け付けた場合、第2ユーザに設定された状態情報として、前記広告情報を含んだ表象を参照要求元の第1ユーザに提示する、ロコミ広告方法。

【0127】（付記16）ネットワークを介してユーザの状態に関する情報を受け付けて記憶しておき、ネットワークを介してユーザからの要求を受け付けて他のユーザの状態に関する情報を送出し、所望のユーザの状態を参照可能とするウェアネスサービスを利用したロコミ広告方法であって、予め広告主から広告情報を含んだ表象をユーザの状態設定の選択肢として受け付けて記憶しておき、第1ユーザの指示あるいは行為により、前記第1ユーザの状態に関する情報として、前記広告主より提供された広告情報を含んだ表象を選択して設定し、第2

ユーザから前記第1ユーザの状態の参照要求を受け付けた場合、前記第1ユーザに設定された状態情報として広告情報を含んだ表象を提示し、前記第2ユーザは、提示された広告情報を含んだ表象を自己の状態として設定する、ロコミ広告方法。

【0128】

【発明の効果】本発明を用いれば、各種の広告をユーザのロコミ効果で配信することができるので、ユーザが広告を受け入れやすく、高い広告効果を期待することができる。また、ユーザ状態を表す表象を動的に追加できるので、きめ細かい状態表現が可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】第1実施形態例に係るウェアネスシステムの構成図。

【図2】ユーザDBの概念説明図。

【図3】アイコンDBの概念説明図。

【図4】参照回数DBの概念説明図。

【図5】会員DBの概念説明図。

【図6】クーポンDBの概念説明図。

20 【図7】アイコン取得処理の流れを示す説明図。

【図8】（a）広告アイコンのセットボタンが表示されたウェブページの例。

（b）広告アイコンが所有アイコンに追加されたことを示す画面例。

【図9】アイコンコピー処理の流れを示す説明図（2-1）。

【図10】（a）広告アイコンを指定してアイコンコピーを指示する画面例。

30 （b）広告アイコンが所有アイコンに追加されたことを示す画面例。

【図11】アイコンコピーに伴う入会処理の流れを示す説明図（2-1）。

【図12】（a）ボディの状態の詳細表示及びアイコンコピーボタンの表示例。

（b）入会の意思を確認する入会画面例。

（c）広告アイコンが所有アイコンに追加されたことを示す画面例。

【図13】アイコン設定に基づくクーポン提供処理の流れを示す説明図（3）。

40 【図14】広告アイコンの設定に基づくクーポン提供画面例。

（a）状態設定画面例。

（b）状態アイコン選択画面例。

（c）状態設定通知画面例。

【図15】クーポンの提供及びアイコン設定処理の流れを示す説明図（4-1）。

【図16】（a）クーポン及びアイコンセットボタンを提供する画面例。

（b）状態設定通知画面例。

50 【図17】クーポンの提供及びアイコン設定処理の流れ

を示す説明図(4-2)。

【図18】(a)クーポンへの応募結果の画面例。

(b)懸賞の公募結果の画面例。

【図19】アイコン参照回数に基づく課金処理の流れを示す説明図(5)。

【図20】アイコン参照回数に基づくインセンティブ処理の流れを示す説明図(6)。

【図21】第2実施形態に係るアウェアネスシステムの構成図。

【図22】購入時に行うアイコン設定処理の流れを示す説明図。

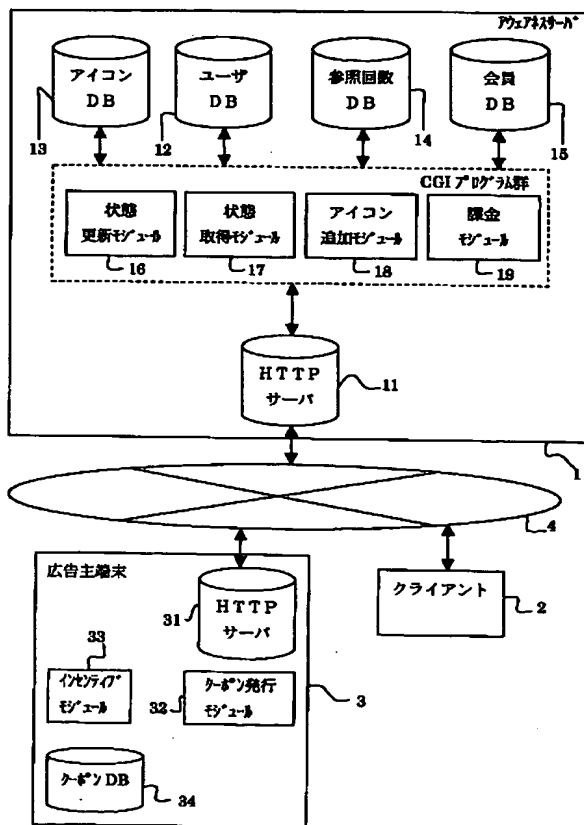
【図23】第3実施形態に係るアウェアネスシステムの構成図。

【図24】カード利用時のアイコン設定処理の流れを示す説明図。

【図25】第4実施形態に係るアウェアネスシステムの構成図。

【図1】

第1実施形態に係るアウェアネスシステムの構成



【図26】(a)ネットワークサービスの選択画面例。

(b)状態設定通知画面例。

【図27】第5実施形態に係るアウェアネスシステムの構成図。

【図28】(a)コンテンツの選択画面例。

(b)状態表示例。

【図29】第6実施形態に係るアウェアネスシステムの構成図。

【図30】来店時にユーザ状態を設定する処理の流れを示す説明図（店舗端末による設定）。

【図31】来店時にユーザ状態を設定する処理の流れを示す説明図（クライアントによる設定）。

【符号の説明】

- 1；アウェアネスサーバ
- 2；クライアント
- 3；広告主端末
- 4；ネットワーク

【図3】

7アイコンDB

アイコン番号	アイコンアドレス	クーポンアドレス
1	URL1	URL1-1
2	URL2	URL2-1
3	URL3	URL3-1
⋮	⋮	⋮

【図5】

会員DB

ユーザID	会費納入状況
700807	未
700808	済
⋮	⋮

【図4】

参照回数DB

ユーザID	所有アイコン	参照回数	コピー回数	参照者
700807	1	2	3	800718;750501
	2	2	0	800718;750501
	⋮	⋮	⋮	⋮
	84	2	2	987854;123458
	81	2	2	800718;750501
700808	90	3	3	987854;123458;800718
	⋮	⋮	⋮	⋮

【図6】

クーポンテーブルの内容

参照回数	クーポンファイル名	割引内容
0-50	coupon1.html	10円引き
50-100	coupon2.html	20円引き
100-	coupon3.html	50円引き

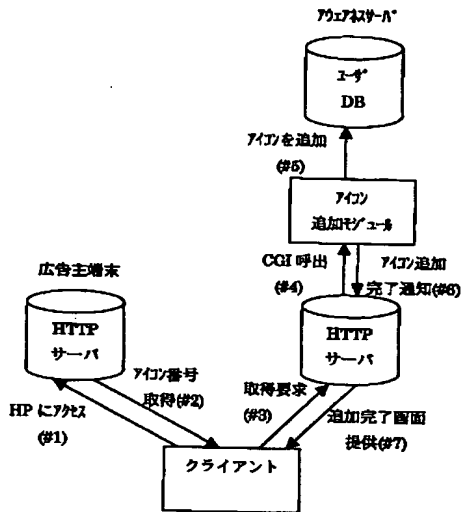
【図 2】

ユーザDB

ユーザID	表示名	パティID	状態アイコン	メッセージ	所有アイコン	メールアドレス	電話番号
700807	みつおか	800718,750501	23	今日は東京出張	1-64,81,80	mitsu@nifty.com	09004741879
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

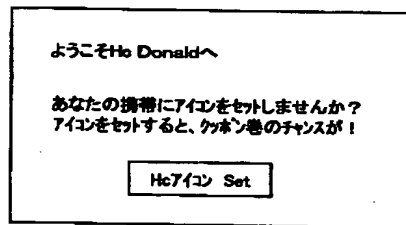
【図 7】

アイコン取得処理の流れ (1)

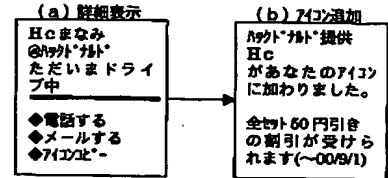


【図 8】

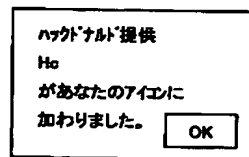
(a) アイコンセット



詳細画面からアイコンコピー



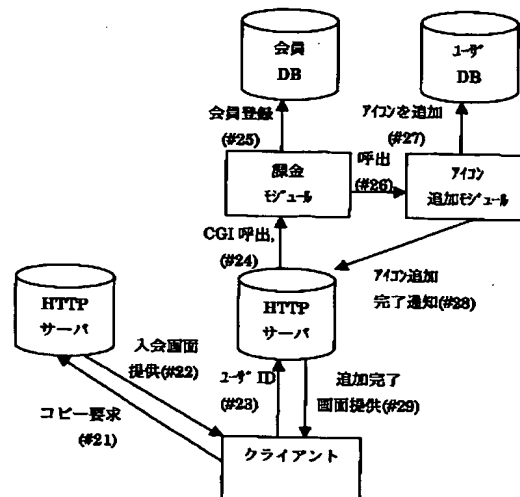
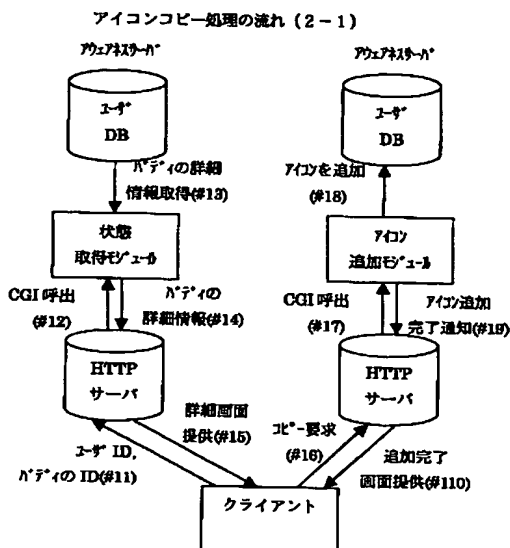
(b) アイコン追加



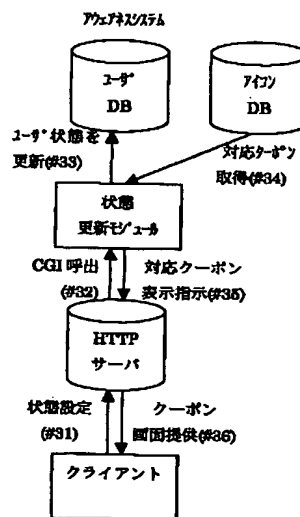
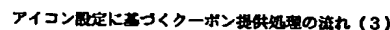
【図 11】

【図 9】

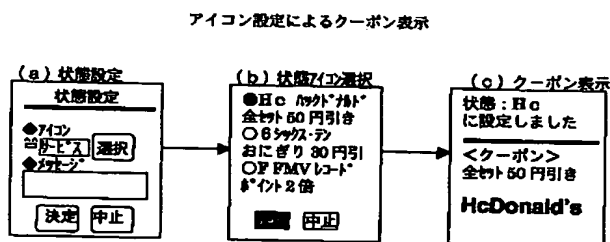
コピーに伴う入会処理の流れ (2-2)



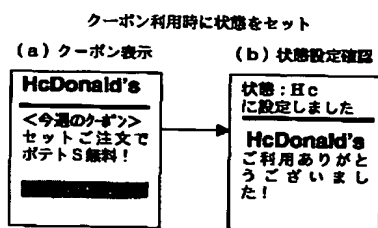
【☒ 13】



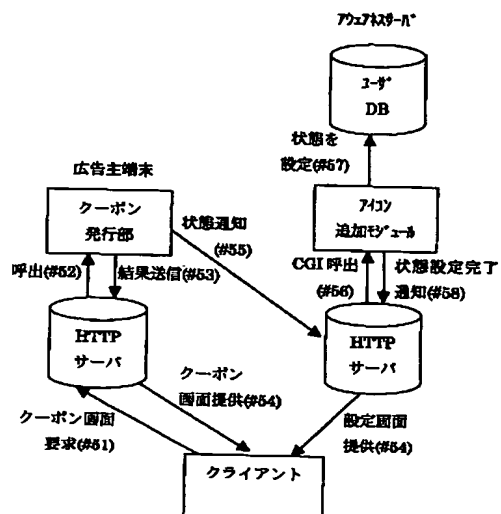
【图 15】



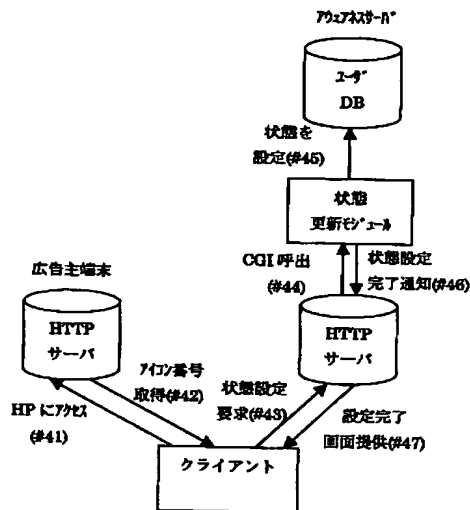
【図 16】



【図 17】

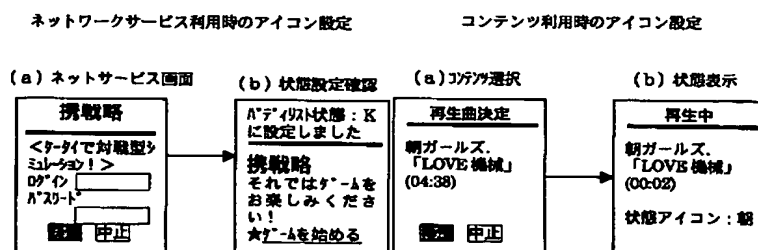


クーポンの提供及びアイコン設定処理の流れ (4-1)



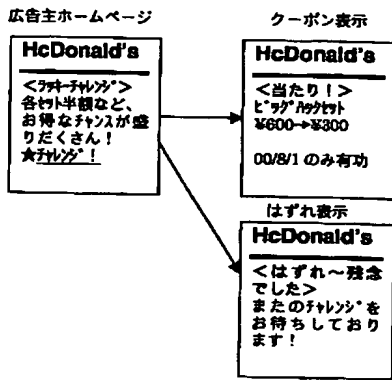
【图 26】

【图 28】

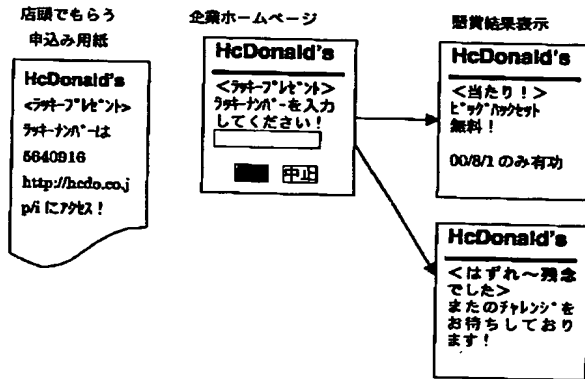


【図18】

(a) クーポンへの応募 果

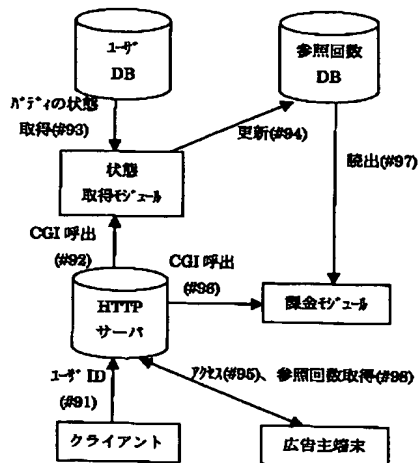


(b) 懸賞応募結果



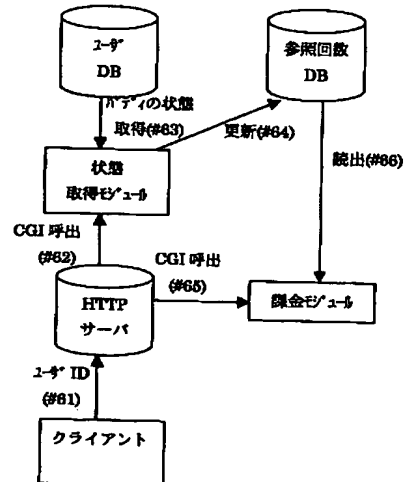
【図20】

アイコン参照回数に基づくインセンティブ処理 (6)



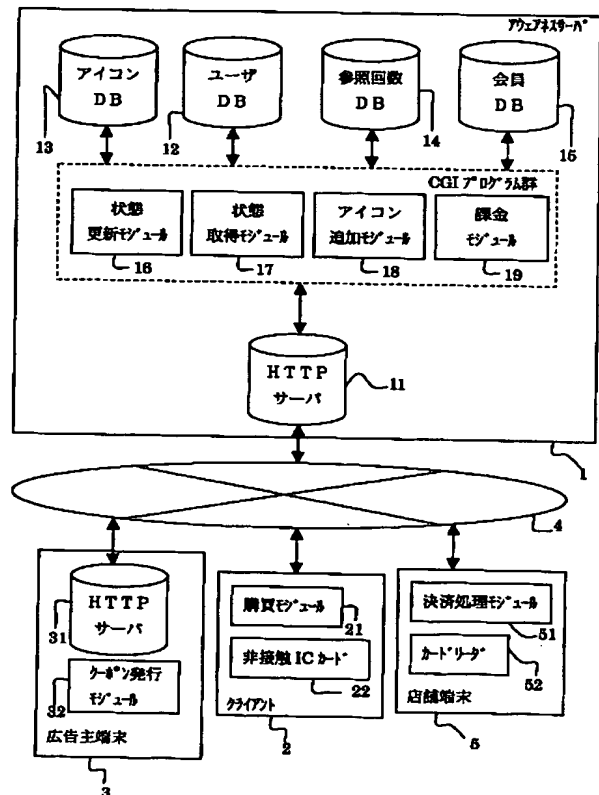
【図19】

アイコン参照回数に基づく課金処理 (5)

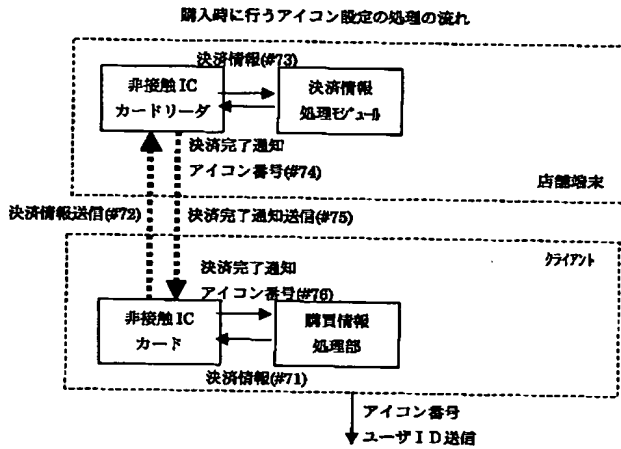


【図21】

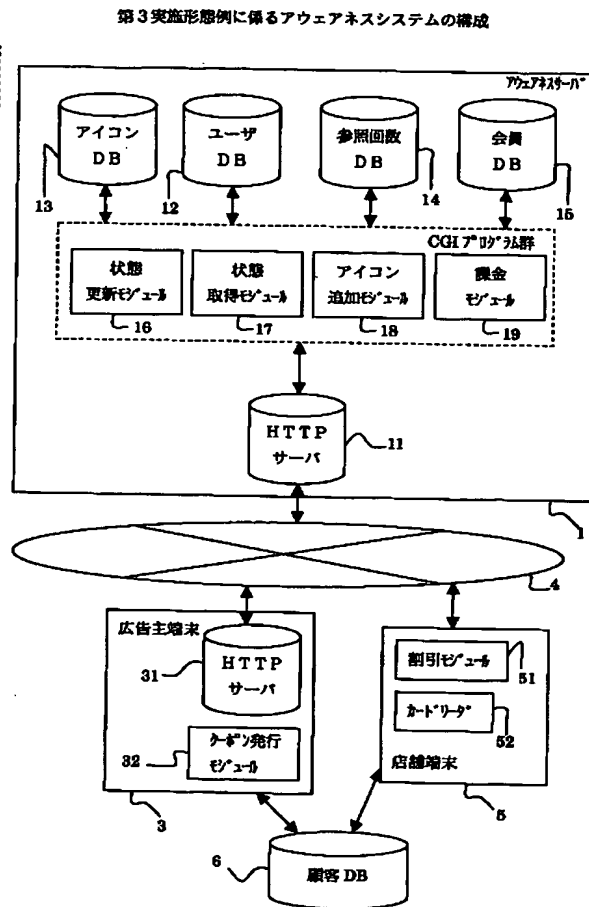
第2実施形態に係るアウェアネスシステムの構成



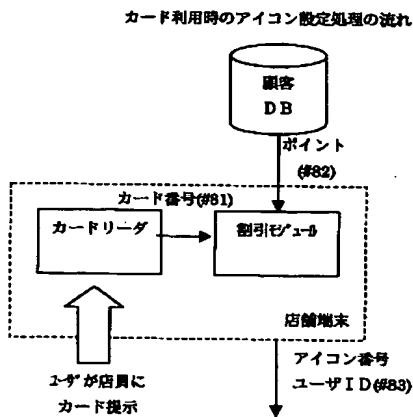
【図 22】



【図 23】

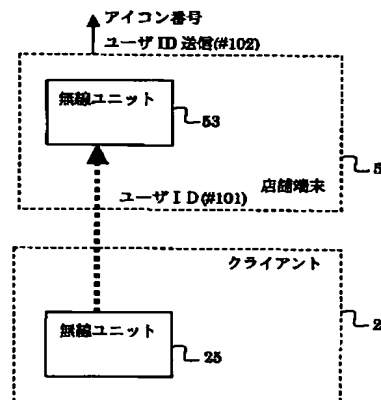


【図 24】



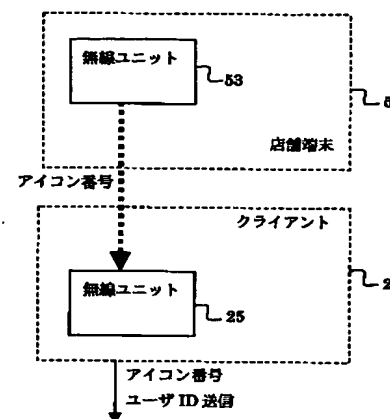
【図 30】

来店時のアイコン設定処理の流れ (店舗端末で設定)



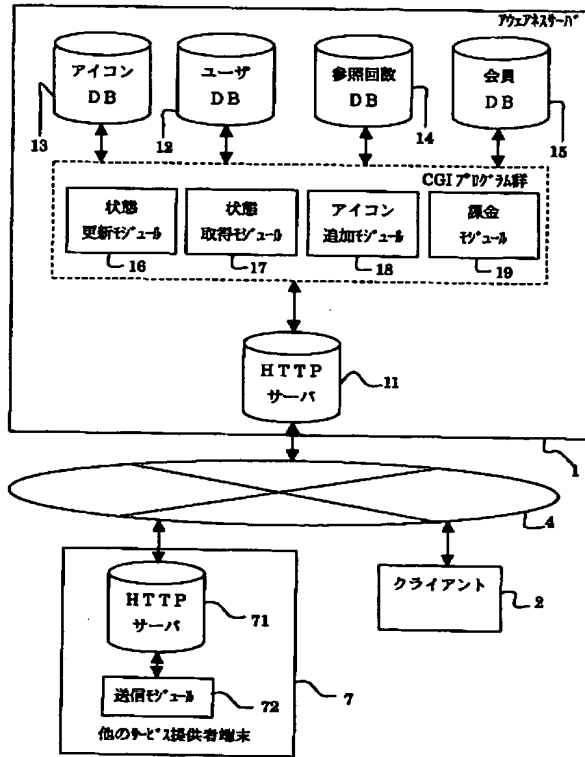
【図 31】

来店時のアイコン設定処理の流れ (クライアントで設定)



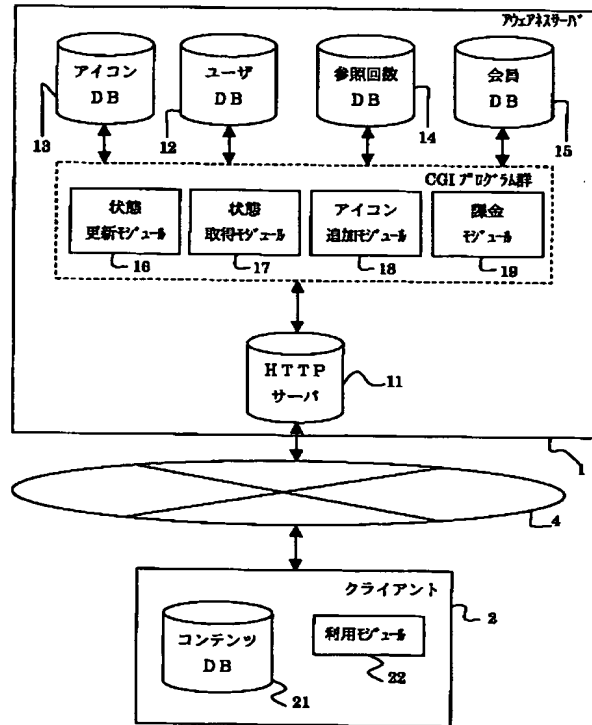
【図25】

第4実施形態例に係るアウェアネスシステムの構成



【図27】

第5実施形態例に係るアウェアネスシステムの構成



【図29】

第6実施形態例に係るアウェアネスシステムの構成

